

Podkrušnohorské setkání Baltíků 2014 - 9. ročník

Zadání 1. dne:

Program Koblížek

1. Žili byli dědeček a babička. Měli chaloupku se zahrádkou v malé vsi mezi lesy a loukami.
2. Jednou poprosil dědeček: "Usmaž mi, babičko **koblížek!**"
3. Babička nametla dvě hrsti mouky a zamísila těsto smetanou, z těsta usmažila koblížek .
4. Položila ho na okno vystydnout.
5. Koblížek pomalu vychládal, ale brzy ho to přestalo bavit, jen tak ležet. Skutálel se z okna na zápraží, ze zápraží na zahradu, ze zahrady na cestu vedoucí kolem chaloupky.
6. Potká zajíce a ten povídá: "**Koblížku, koblížku, já tě sním!**"
Koblížek se tuze vylekal a prosil: "Ne, nejez mne zajíčku, zaspívám ti písničku." Zaspíval a zajíčkovi utekl.
7. Koblížka hrbolatá pěšinka vyhazovala do výšky a ten vyskal radostí nad takovou zábavou.
8. Tu najednou proti němu šedivý vlk: "Koblížku, koblížku, já tě sním!"
"Ne, vlku, nejez mne, zaspívám ti písničku." Zaspíval a vlkovi utekl.
9. A kutálí se lesem dál a proti němu medvěd. "Koblížku, koblížku, já tě sním!"
"Ne, nejez mne medvídku, raději poslouchej mou písničku!" křikl koblížek. Zaspíval a medvědovi utekl.
10. Tu jde proti němu liška. "Koblížku, já koblížku, jak jsi pěknoučký, voňavoučký!" To se Koblížkovi líbilo a začal zase zpívat svou písničku.
Koblížek měl radost, že se lišce písnička líbí, vyskočil lišce na nos a zaspíval:
A liška ham! A snědla ho.

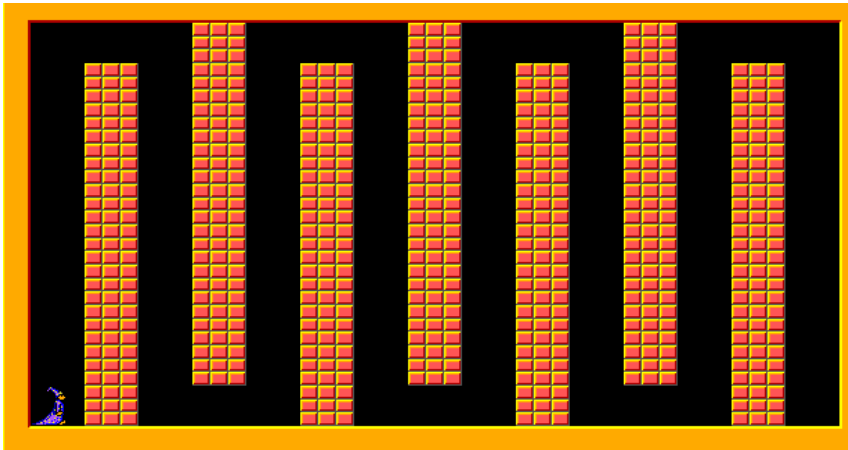
Podkrušnohorské setkání Baltíků 2014 - 9. ročník

Zadání 2. dne

Úloha 1 - bludiště

Část A:

Na ploše se najednou objeví bludiště přesně podle obrázku, je tvořeno předmětem 2120:

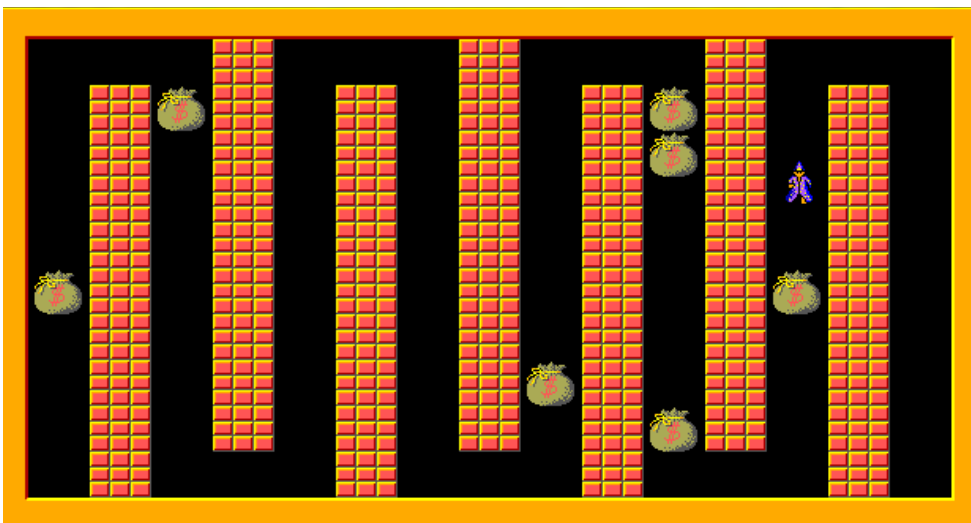


Po stisku klávesy nebo tlačítka myši projde Baltík sám bludištěm.

10 bodů

Část B:

V bludišti se objeví přesně 10 pytlů s penězi (předmět 10). Po stisknutí klávesy nebo tlačítka myši se otočí a vrátí se na začátek bludiště, cestou peníze posbírání a program po sekundě skončí.



15 bodů

Podkrušnohorské setkání Baltíků 2014 - 9. ročník

Úloha 2 - DOPLN

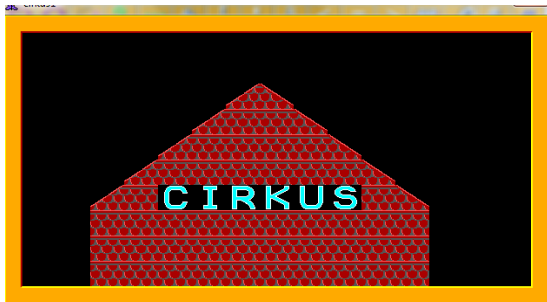
z disku **U**: si zkopíruj scénu dopln.S00 (když tak popros o zkopírování dozor v učebně).
Baltík jde po cestičce a do ohrádky doplňuje obrázky, jak si myslí, že se tam nejlépe hodí.
(22 bodů), za každý přešlap se body odečítají - tzn. i do mínusu.

Úloha 3 – CIRKUS

Část A

Na ploše se objeví cirkusový stan podle obrázku

10 bodů

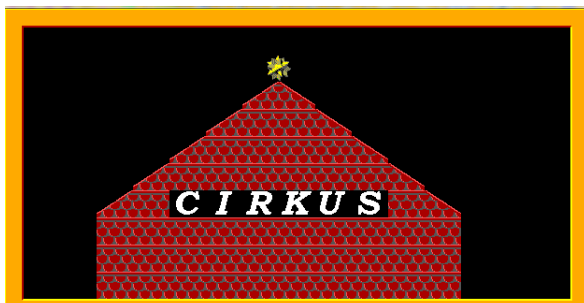


Část B

Protože se cirkusáci snaží přilákat lidi na představení, bude se nad stanem otáčet hvězda (předměty 13034–13043), otočí se 5x za 2000 milisekund. Poté se objeví nápis CIRKUS z velkých bílých písmenek z banky 7.

Zase se otočí hvězda a objeví se zpět modrá písmenka. To vše se opakuje 3x.

20 bodů



Část C

Stan se otevře a jsou vidět zvířátka přesně podle obrázku.



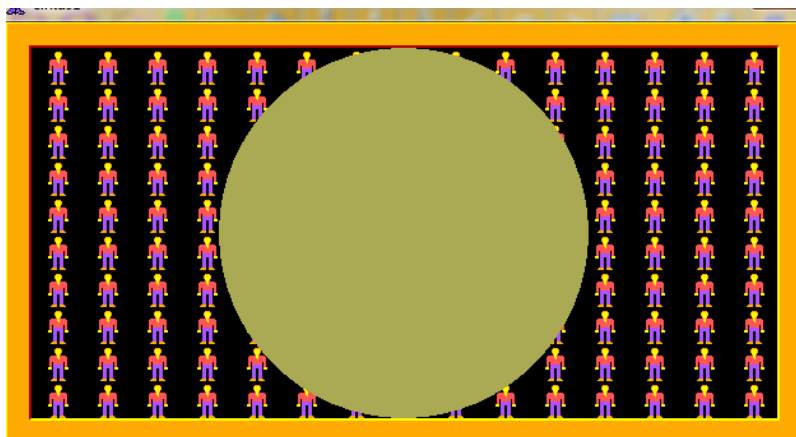
Znovu se otočí hvězda na špičce stanu a změní se barva nápisu. Sekvence končí modrým nápisem a program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.

10 bodů

Podkrušnohorské setkání Baltíků 2014 – 9. ročník

Část D

Uprostřed obrazovky se objeví velká kulatá manéž krémové barvy, stan je plný diváků (předmět č. 3052).

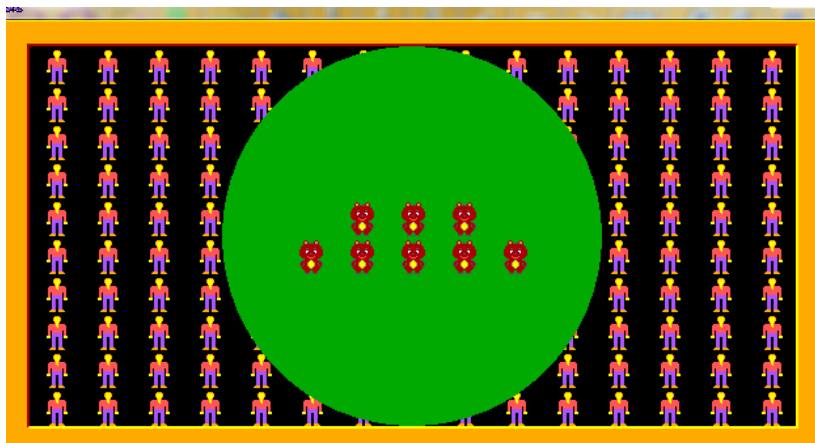


V manéži se objeví dvě obryně a střídavě si přehodí míčem (12128), dortem (12144) a hlavou (13001-13024). Když se předmět dotkne hlavy obryně tak program pípne. Po skončení výstupu obryň program přehraje zvuk Baltie2.midi a diváci zajásají – všichni se na chvíli změní na předmět 3053.

30 bodů

Část E

Obryně zmizí, manéž změní barvu na zelenou a v ní se objeví 8 medvídků dle obrázku. (10bodů)



Medvídky budeme ovládat šipkami :

šipky napravo, nalevo a nahoru – všichni medvídci se otočí ve směru šipky, diváci zajásají a medvídci se vrátí do původní polohy.

Mezerník – medvídci vyskočí o jedno pole nahoru, diváci zajásají a medvídci se vrátí do původní polohy.

Program končí stiskem klávesy Q (Quit).

20 bod